

1. Команда проекта (роли)
2. Низкое связывание и высокое зацепление
3. Шаблоны GRASP
4. Виды шаблонов GoF
5. Шаблон Фабричный метод
6. Основные диаграммы UML (перечислить и знать значение)
7. Стандарты ТЗ
8. Структура ТЗ
9. Слои и уровни приложения
10. Шаблон DAO
11. Что такое Сервисы?
12. Шаблоны SOLID (перечислить и знать значение)
13. Виды тестирования (перечислить и знать значения)
14. Шаблон Фасад
15. Шаблон Адаптер
16. Rational Unified Process
17. Гибкие методологии разработки ПО (общий смысл, перечислить)
18. Итеративные методологии разработки ПО
19. Жизненный цикл программного продукта
20. Водопадная модель разработки ПО (стадии)
21. Диаграмма классов UML
22. Диаграмма вариантов использования
23. Диаграмма последовательностей
24. Отношения UML (виды связей)
25. Шаблон MVC
26. Что такое архитектура ПО? (понимание)
27. Язык UML (назначение)
28. Класс, объект, атрибут, метод
29. Интерфейс, абстракция, наследование, инкапсуляция, полиморфизм
30. Диаграмма компонентов и диаграмма развертывания